DX 超合金
GE-65
劇場版
マクロスF 虚空歌姫
〜イツワリノウタヒメ〜
©2009 ビックウエスト／劇場版マクロスF製作委員会
YF-25
Variable Fighter
PROPHECY
YF-25 プロフェシー
YF-25 プロフェシー
INSTRUCTION MANUAL 取扱説明書
※画像はイメージです。
TAMASHII NATIONS
BANDAI

セット内容

■ 取扱説明書(本書)

統合軍一般兵フィギュア
×2

交換用機銃
(硬質)

交換用アンテナ
(硬質)

台座

ガンポッド

アサルトナイフ

YF-25 プロフェシー

ファイター用
支柱

ガウォーク用
支柱

バトロイド用
ジョイント

アームB

アームA

交換用手首

拳手首	武器用手首	手刀手首
左 右	左 右	左 右

取り付けます。 Attachable	取り外します。 Removable	可動します。 Movable

■ 各パーツは取扱説明書(本書)の画像を参考に取り付けてください。
■ 取扱説明書の画像には試作品を使用しております。
■ 取扱説明書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

⚠注 意　お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
●小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
●尖った部分や鋭い部分がありますので、取扱や保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。
●可動部の隙間には指などを入れないでください。はさまれてケガをするおそれがあります。
《 使用上の注意 》
●本商品は精密に作られています。無理な力を加えたり、落としたりすると破損するおそれがあります。
●関節部分を曲げたり回転させたりする時に、無理に動かすと彩色がはがれるおそれがありますので注意してください。
●本商品を樹脂製のソファーやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。
●本体・部品を箱に戻す場合は、袋に入れてから戻してください。

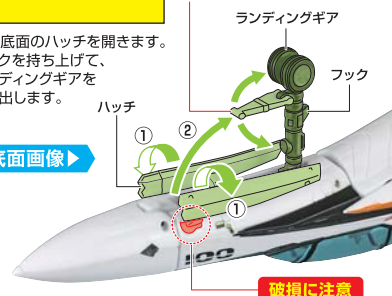
ファイター形態の組み立て方 ※箱に入った状態から始めます。

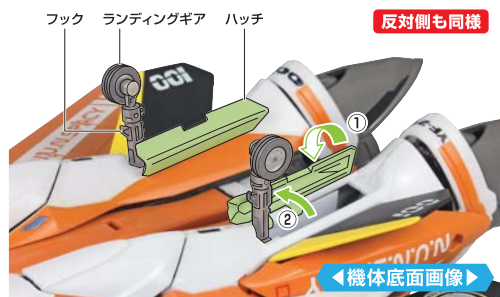
注意 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

前輪
後輪

※カタパルトフックは可動します。

1 ①機首底面のハッチを開きます。
②フックを持ち上げて、ランディングギアを引き出します。

ランディングギア
フック
ハッチ
◀機体底面画像▶
破損に注意

2 ①機体底面のハッチを開きます。
②フックを持ち上げて、ランディングギアをそれぞれ引き出します。

フック　ランディングギア　ハッチ
反対側も同様
◀機体底面画像▶

3 ①主翼を引き出します。
②尾翼を起こします。

尾翼
主翼

①コクピットハッチを画像の矢印のように開きます。
②統合軍一般兵フィギュアを搭乗させます。

統合軍一般兵フィギュア
コクピットハッチ

4 シールドを取り外します。

シールド

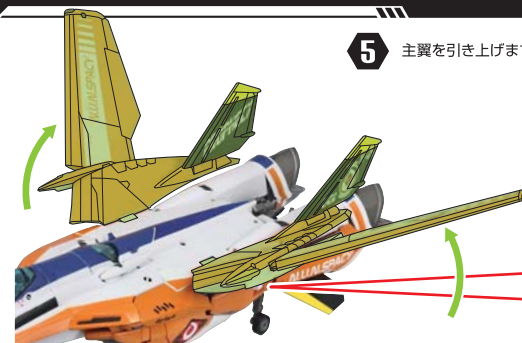
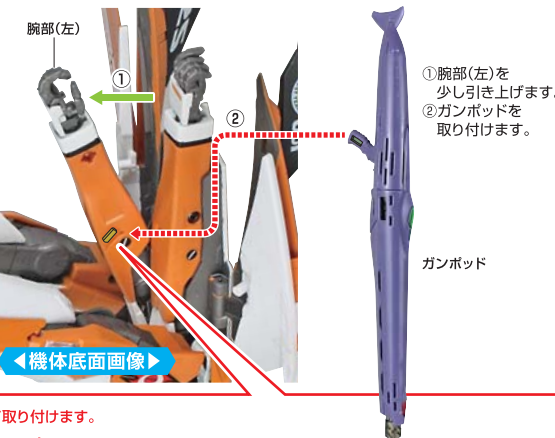
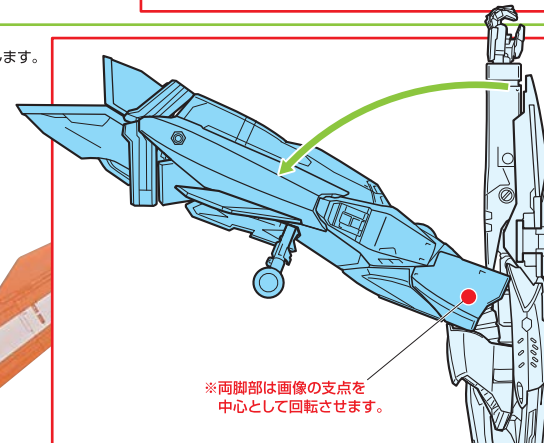
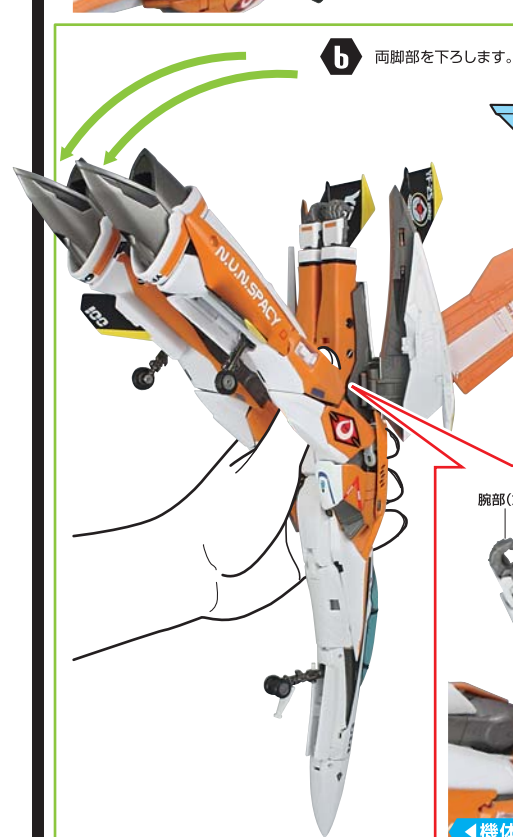
5 主翼を引き上げます。

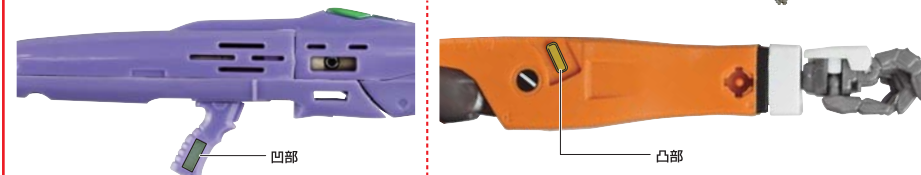
※主翼は脚側面ジョイントに固定されています。
取り付け、取り外しの際に注意してください。

◀機体底面画像▶
脚側面ジョイント

6 両脚部を下ろします。

※両脚部は画像の支点を中心として回転させます。

腕部(左)
①腕部(左)を少し引き上げます。
②ガンポッドを取り付けます。
ガンポッド
◀機体底面画像▶

※ガンポッドグリップ側面の凹部を左腕の凸部に合わせて取り付けます。

凹部
凸部

7 腕部(左)、脚部をもとの位置に戻し、主翼を脚側面ジョイントへはめ込みます。

◀機体底面画像▶

脚側面ジョイント

反対側も同様

8 シールドをもとに戻します。

シールド

※本体手首はシールドカバー内部に収納されます。

◀機体側面画像▶

手首

シールドカバー

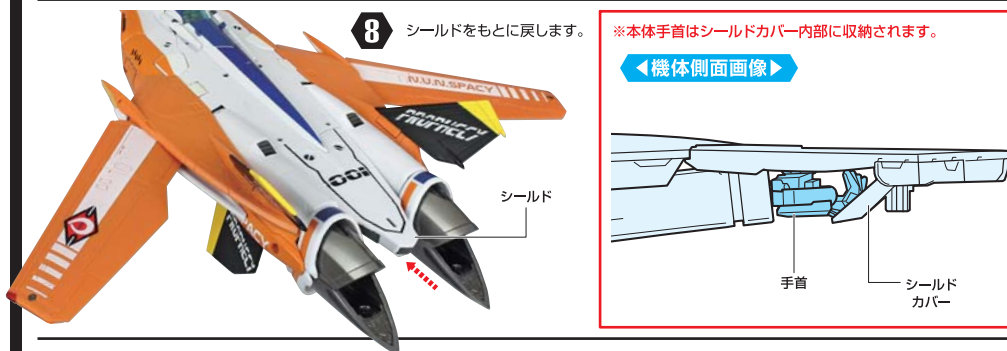
完成!!

「ディスプレイ」はP.18を参照

エアインテークのカバーは取り外すことができます。

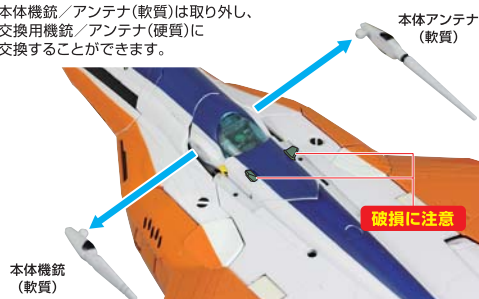
エアインテーク

カバー

反対側も同様

本体機銃/アンテナ(軟質)は取り外し、交換用機銃/アンテナ(硬質)に交換することができます。

本体アンテナ(軟質)

本体機銃(軟質)

破損に注意

ガウォーク形態への変形 ※ファイター形態完成の状態から始めます。

注意 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

1 前後のランディングギアを格納し、ハッチを閉じます。

◀機体底面画像▶

2
①シールドを取り外します。
②主翼を引き上げます。
③脚部の側面装甲を開き、小翼を収納します。
④脚部の側面装甲を閉じます。

反対側も同様

主翼

シールド

側面装甲

小翼

脚部付け根

脚部

※両脚部は画像の支点を中心として回転させます。

膝関節を引き出します。

3 脚部を脚部付け根を軸に矢印の方向に回転させます。

反対側も同様

4

①膝カバーを回転させます。
②膝関節を軸に脚部を曲げます。
③足首を引き出します。
反対側も同様

膝カバー
膝関節
脚部
足首

5

つま先とかかとを
開きます。

反対側も同様

つま先
かかと

6

脚部を外側に
開きます。

7

サイドアーマーを下げます。

反対側も同様

サイドアーマー

8

脚部付け根ジョイントを外し、
脚部を股間中央ブロックごと
画像のように起こします。

◀機体底面画像▶

①両腕部を少し引き上げます。
②ガンポッドを取り外します。

ガンポッド

脚部付け根
ジョイント

股間中央
ブロック

脚部
脚部

※脚部付け根ジョイントは
画像の位置で取り外します。
※画像はサイドアーマーを
取り外した状態で
説明しています。

※股間中央ブロックは
画像の支点を中心として
回転させます。

9

両腕部を肩ジョイントを軸に
前方まで回転させます。

肩ジョイント

※腕部は画像の支点を
中心として回転させます。

腕部収納ガイド
支点

◀機体底面画像▶

◀腕変形時の注意▶

肩アーマー
彩色部

※腕を出す時に、肩アーマーの
彩色部と、腕部収納ガイドが
当たると傷が付きますので
注意してください。

10

脚部付け根ジョイントをもとの位置に取り付けながら
股間中央ブロックにロックパーツを持ち上げセットします。

**※脚部付け根ジョイントは
画像の位置でしっかり
取り付けてください。**

脚部付け根
ジョイント
支点

※画像のようになります。

ロックパーツ

◀機体底面画像▶

①ロックパーツを引き出します。
②ガンポッドジョイントパーツを
画像の矢印のように回転させます。
③ロックパーツを股間中央ブロックの凹部にセットします。
※画像は脚部と腕部を取り外した
状態で説明しています。

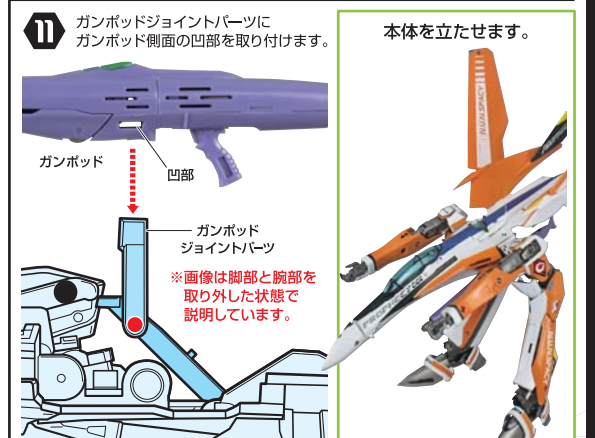
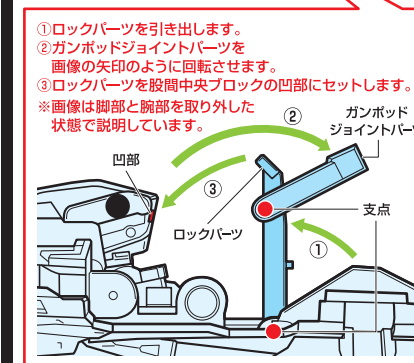
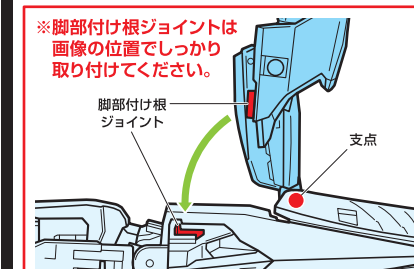
ガンポッド
ジョイントパーツ
凹部
ロックパーツ
支点

11

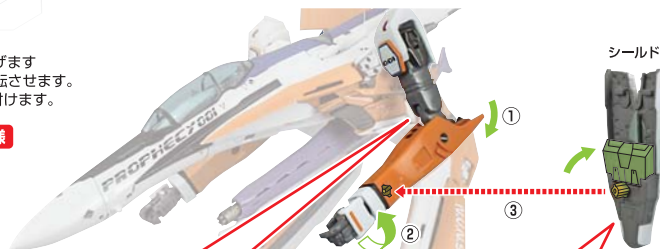
ガンポッドジョイントパーツに
ガンポッド側面の凹部を取り付けます。

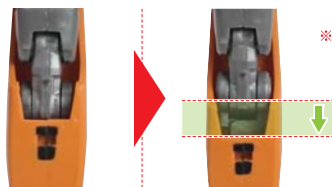
ガンポッド
凹部
ガンポッド
ジョイントパーツ

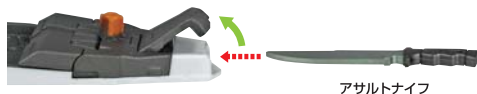
※画像は脚部と腕部を
取り外した状態で
説明しています。

本体を立たせます。

12

①腕部のひじを曲げます
②手首を内側に回転させます。
③シールドを取り付けます。

反対側も同様

シールド

※シールドは画像のように
カバーを収納します。

※ひじ関節を
引き出します。

※シールドにアサルトナイフを収納することができます。
画像のように先端を開いて収納してください。

アサルトナイフ

13

主翼をもとの位置に戻します。

完成!!

「ディスプレイ」はP.18を参照

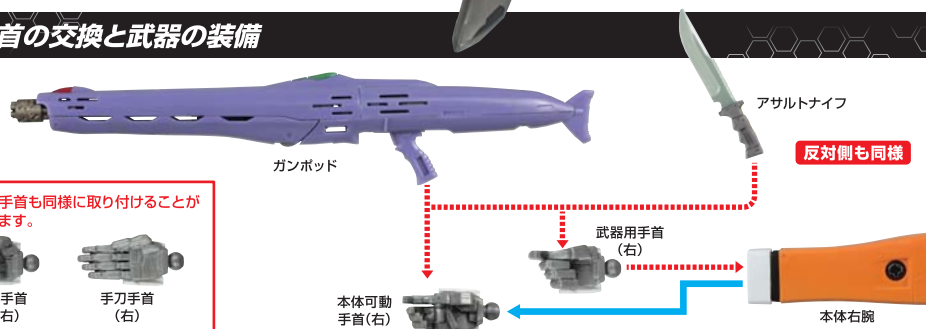
手首の交換と武器の装備

ガンポッド

アサルトナイフ

反対側も同様

※他の手首も同様に取り付けることができます。

拳手首（右）　手刀手首（右）

武器用手首（右）

本体可動手首（右）

本体右腕

ガンポッドの展開

①ガンポッドのグリップを引き出します。
②砲身を引き出します。
③砲身（下部）を画像の矢印のようにスライドさせます。
④グリップをもとの位置に戻します。

砲身　砲身（下部）　グリップ

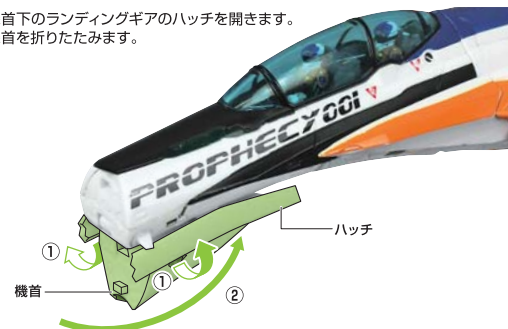
バトロイド形態への変形 ※ガウォーク形態完成の状態から始めます。

注意 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

1

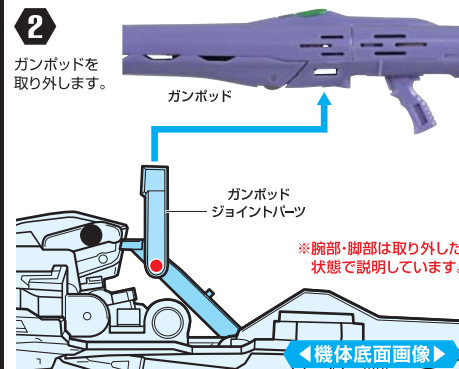
①機首下のランディングギアのハッチを開きます。
②機首を折りたたみます。

ハッチ

機首

※ハッチは画像のようになります。

ハッチ　ハッチ

2

ガンポッドを取り外します。

ガンポッド

ガンポッドジョイントパーツ

※腕部・脚部は取り外した状態で説明しています。

◀機体底面画像▶

3

ロックパーツを外します。

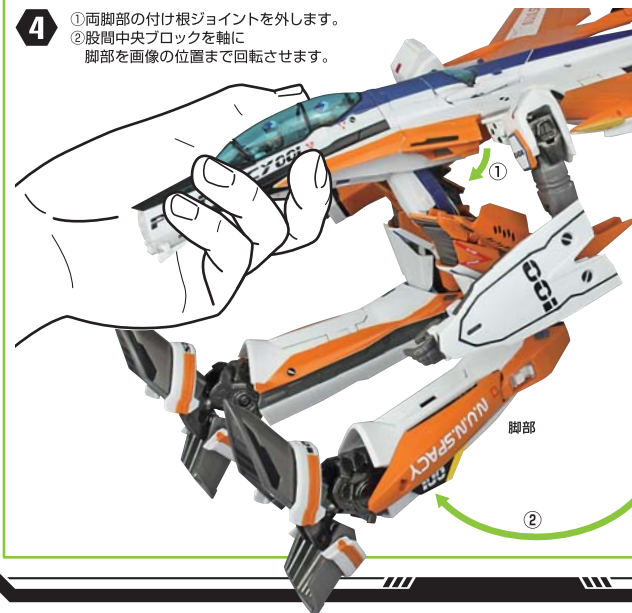
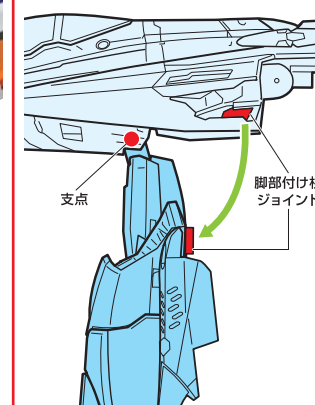
ロックパーツ

※腕部・脚部は取り外した状態で説明しています。

支点

◀機体底面画像▶

4

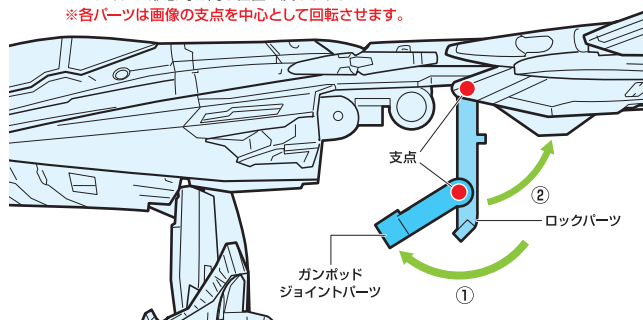
①両脚部の付け根ジョイントを外します。
②股間中央ブロックを軸に
脚部を画像の位置まで回転させます。

脚部

支点　脚部付け根ジョイント

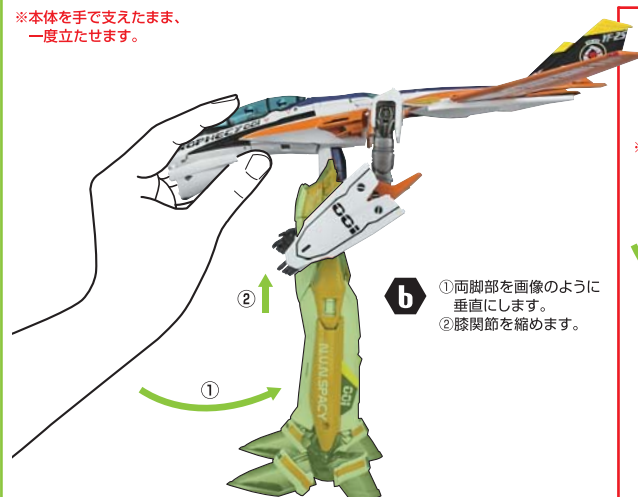
※両脚部は画像の支点を中心として回転させます。
※脚部付け根ジョイントは画像の位置で取り外します。

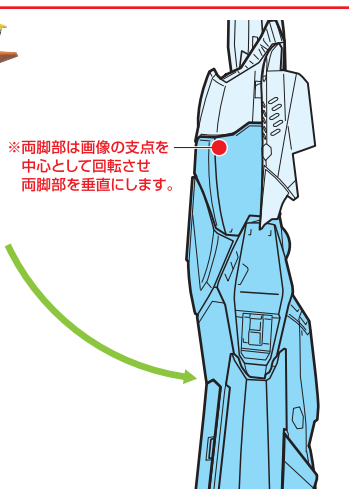
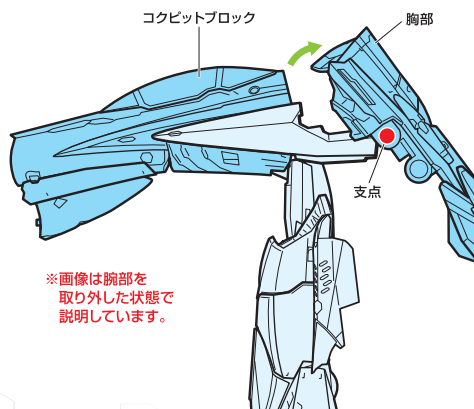
5 ①ガンポッドジョイントパーツを画像の矢印のように回転させます。
②ロックパーツとガンポッドジョイントパーツをさらに回転させて
ファイター形態時と同じ位置に戻します。
※各パーツは画像の支点を中心として回転させます。

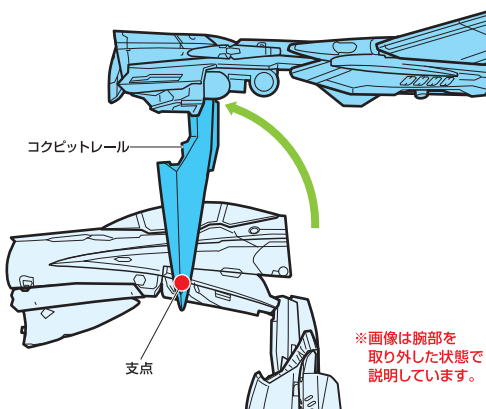
支点
②
ロックパーツ
ガンポッド
ジョイントパーツ
①

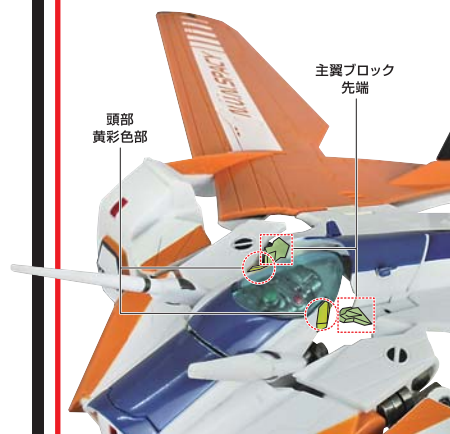
※画像のようになります。 ロックパーツ

◀機体底面画像▶

※本体を手で支えたまま、
一度立たせます。

②
①

b ①両脚部を画像のように
垂直にします。
②膝関節を縮めます。

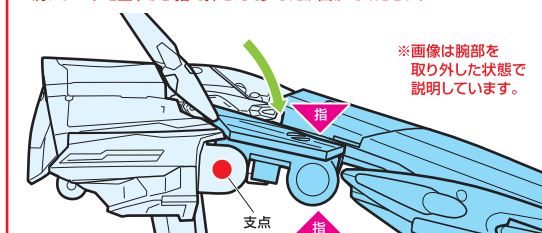
※両脚部は画像の支点を
中心として回転させ
両脚部を垂直にします。

7 胸部を矢印の方向に折り曲げ、
コクピットブロックと分離させます。
※胸部は画像の支点を中心として回転させます。

コクピットブロック
胸部
支点
※画像は腕部を
取り外した状態で
説明しています。

8 コクピットレールを軸に胸部を引き上げます。

コクピットレール
支点
※画像は腕部を
取り外した状態で
説明しています。

注意 頭部の変形時に下記の部分で塗装が
はがれるおそれがありますので
注意して行ってください。

主翼ブロック
先端
頭部
黄彩色部

9 ①肩プレートを少し曲げます。
②アンテナ／機銃を起こします。

アンテナ
②
①
肩プレート
機銃
支点

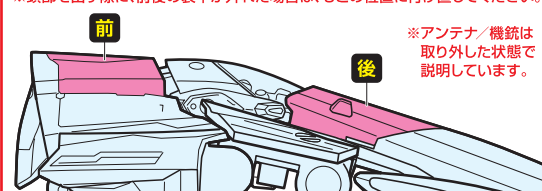
※肩プレートを上下から指で押さえて少しだけ曲げてください。

※画像は腕部を
取り外した状態で
説明しています。
指
支点
指

10 主翼ブロックを曲げます。

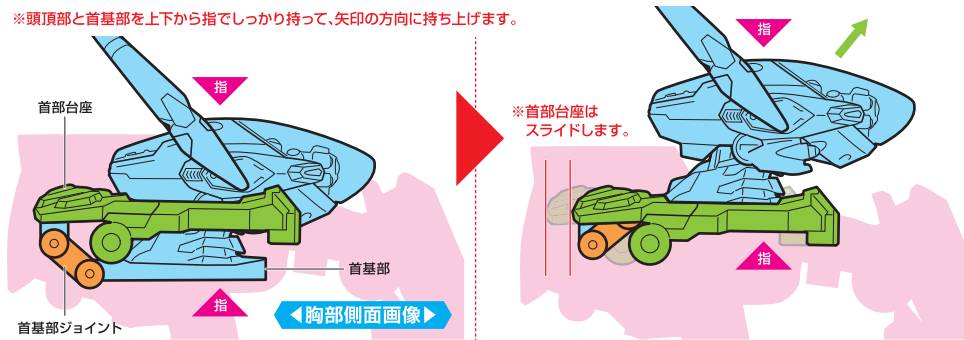
主翼ブロック
支点

11 頭部を矢印の方向に
持ち上げます。

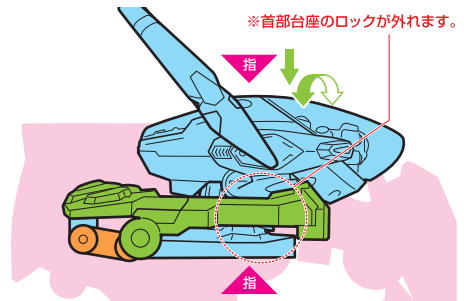
※後頭部が胸部から
出ていることを
確認してください。
胸部

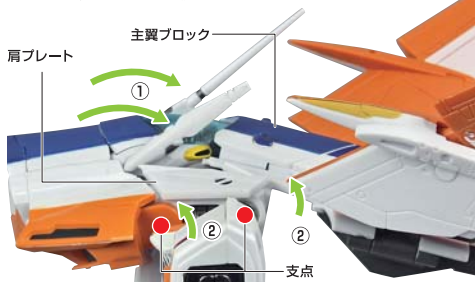
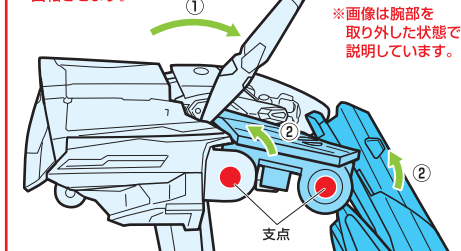
※頭部を出す際に、前後の装甲が外れた場合は、もとの位置に付け直してください。

前
後
※アンテナ／機銃は
取り外した状態で
説明しています。

※頭頂部と首基部を上下から指でしっかり持って、矢印の方向に持ち上げます。

指
首部台座
首基部
指
首基部ジョイント
◀胸部側面画像▶
※首部台座は
スライドします。
指
指

逆変形（バトロイド ▶ ガウォーク）する時は、以下の手順で頭部を収納してください。

1 頭頂部と首部台座の下部を指で押さえ、頭頂部を左右に振って、ロックを外します。

2 画像のように、後頭部を胸部の中に入れます。

3 頭頂部と首部台座を上下から押さえたまま、頭部前先端を押してスライドさせます。

4 ①アンテナ／機銃を画像の位置に回転します。
②コスレに注意しながら、肩プレート／主翼ブロックを少しずつ交互に戻します。

12 首を伸ばします。

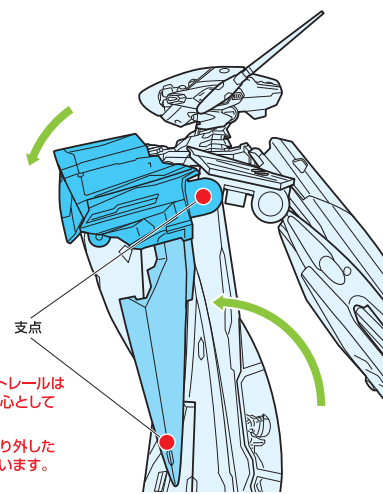
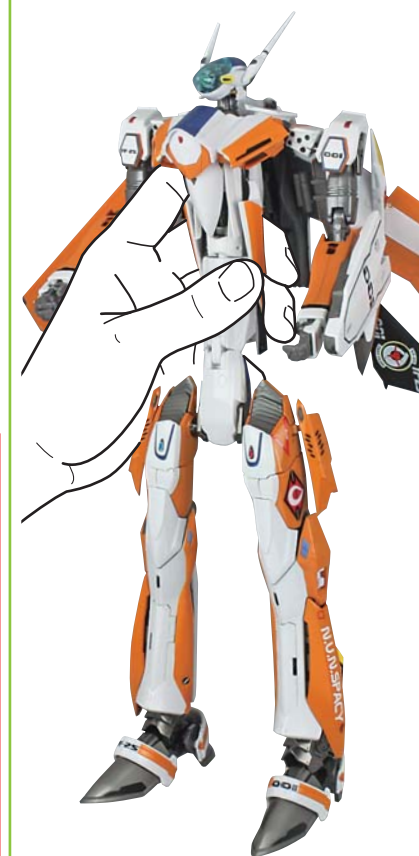
13 頭部を回転させます。

14 コクピットブロックを胸部に収納します。

※コクピットブロックを胸部に収納する時に
コクピットブロック先端が
胸部に当たらないよう注意してください。
ボディが破損し、塗装がはがれるおそれがあります。

胸部

コクピット
ブロック

支点

※胸部とコクピットレールは
画像の支点を中心として
回転させます。

※画像は腕部を取り外した
状態で説明しています。

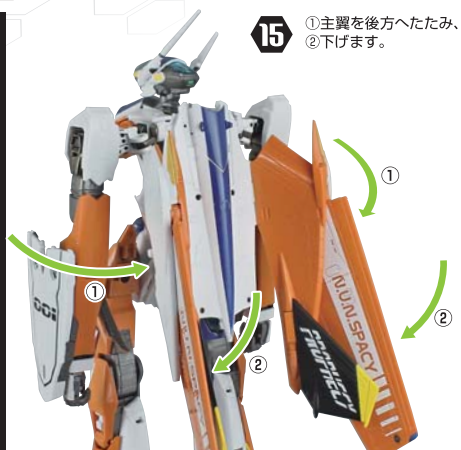
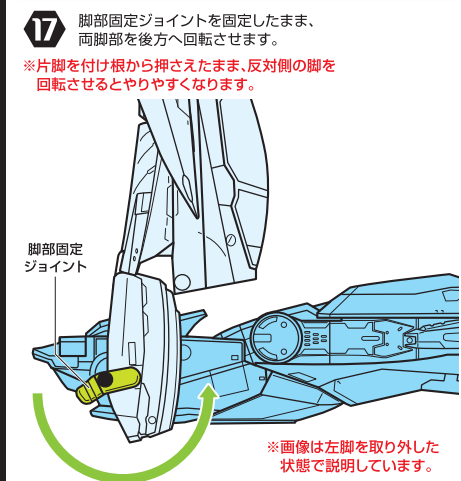
※画像のようになります。

15 ①主翼を後方へたたみ、②下げます。

16 両脚部を画像の位置まで脚部固定ジョイントごと回転させます。

※両脚部を前方に回転させ、脚部固定ジョイントを露出させます。

脚部固定ジョイント

※画像は左脚を取り外した状態で説明しています。

※脚部固定ジョイントが引き出されていることを確認します。

17 脚部固定ジョイントを固定したまま、両脚部を後方へ回転させます。

※片脚を付け根から押さえたまま､反対側の脚を回転させるとやりやすくなります。

脚部固定ジョイント

※画像は左脚を取り外した状態で説明しています。

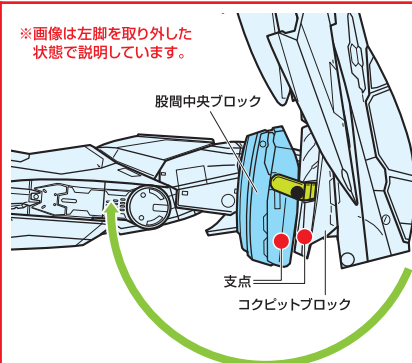
18 脚部固定ジョイントをコクピットブロックの凹部へ取り付けます。

脚部固定ジョイント

凹部

※画像は左脚を取り外した状態で説明しています。

股間中央ブロック

支点

コクピットブロック

股間中央ブロックを180度回転させて、脚部固定ジョイントをコクピットブロックに取り付けます。

19 コクピットブロック底面のジョイントを外します。

20 両脚部を下ろします。

完成!!

「ディスプレイ」はP.19を参照

ディスプレイ

◀ファイター形態▶

コクピット
レール位置

脚部関節位置

※画像の各部に固定して取り付けます。

※ガンポッドは画像の
ようになります。

③ ② ③ ① ④ ①

アームB

ファイター用支柱

アームA

台座

◀ガウォーク形態▶

コクピット
レール位置

脚部関節位置

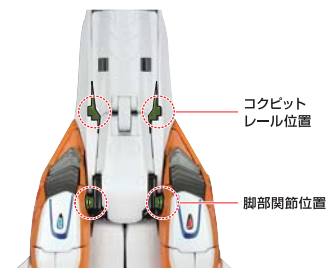
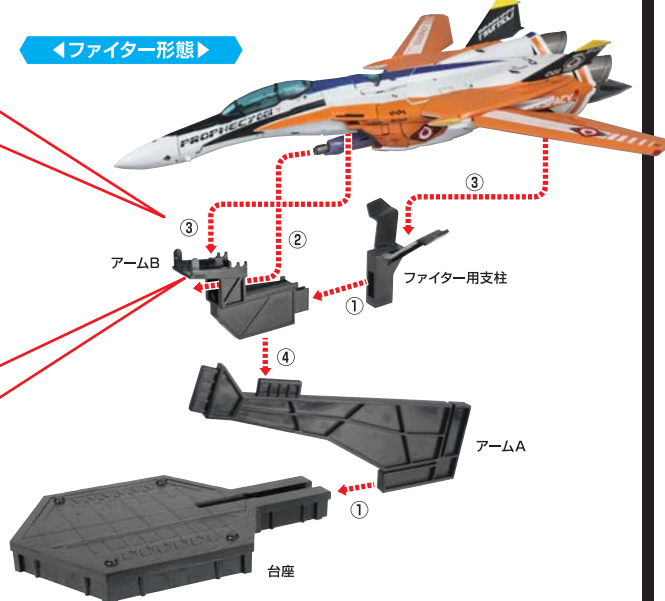
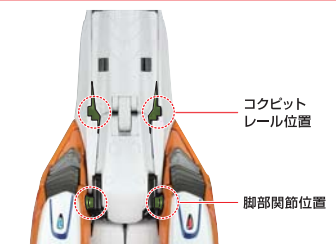
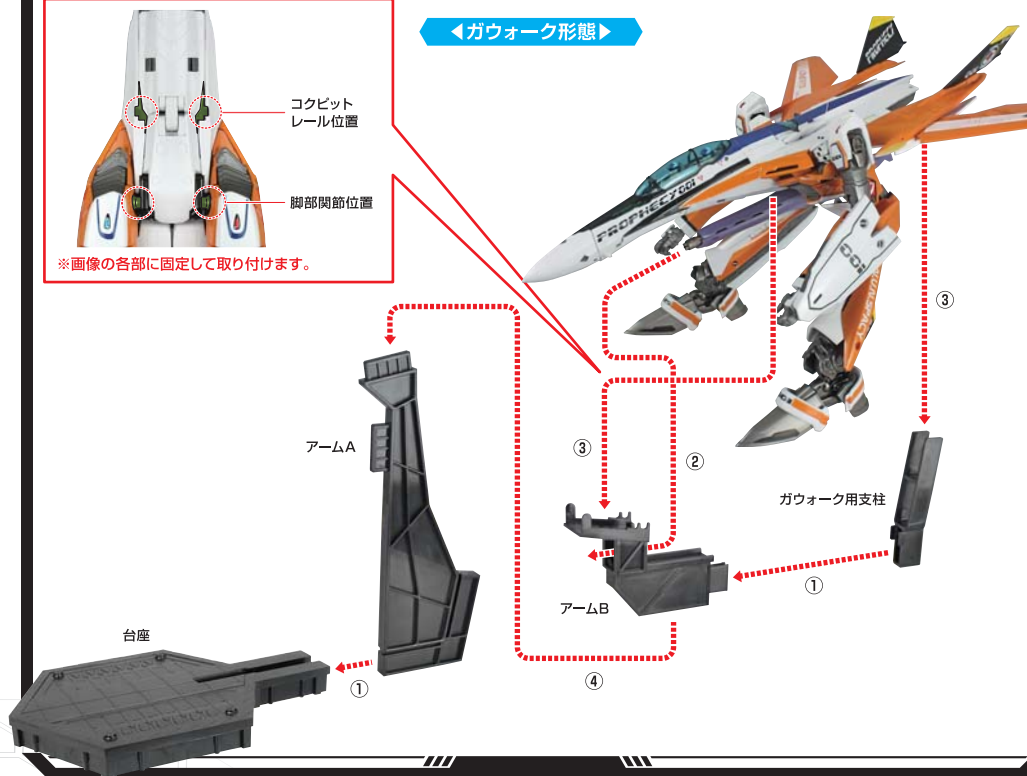
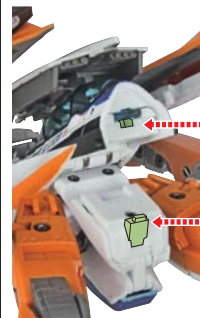
※画像の各部に固定して取り付けます。

③ ③ ② ① ④ ①

アームA

ガウォーク用支柱

アームB

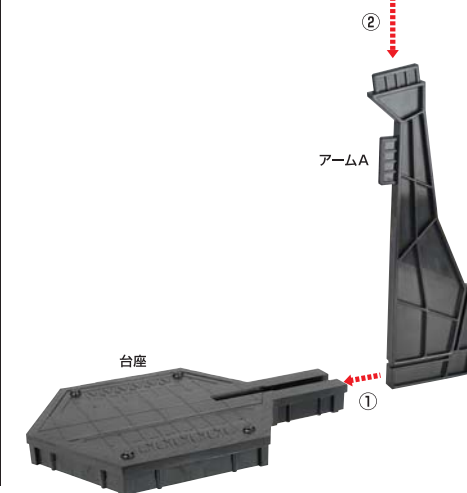
台座

◀バトロイド形態▶

1 バトロイド用ジョイントを
取り付けます。

バトロイド用
ジョイント

2

② ①

アームA

台座

※各形態は画像のようになります。

FIGHTER

FIGHTER is high-mobility form that demonstrates overwhelming speed.
Excellent mobility in the atmosphere and in space is demonstrated.

GERWALK

GERWALK is between FIGHTER and BATTROID.
It not only slides at high speed on the ground but also tricky movement in the air is skillful.

BATTROID

BATTROID is humanoid form with an emphasis on the melee combat.
Various arms can be operated by making good use of the manipulator.

※機体解説は作品中のものです。